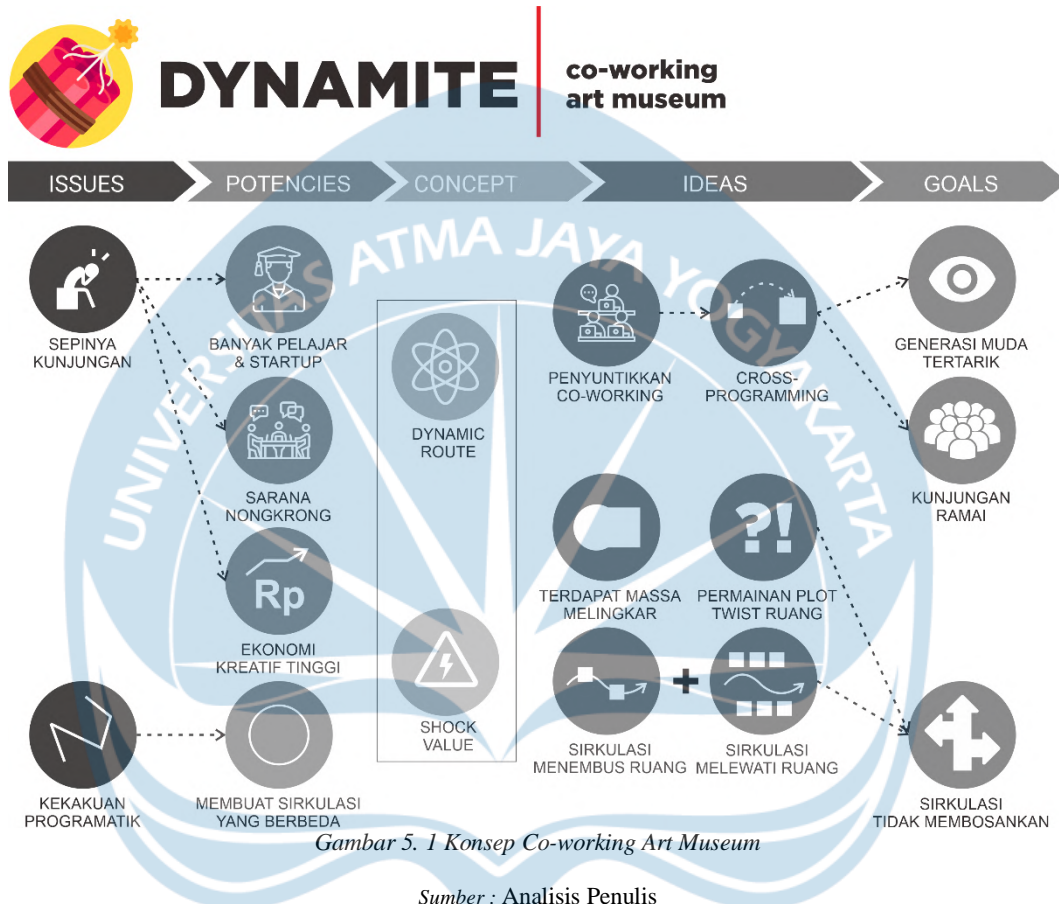


## BAB V KONSEP

### 5.1 KONSEP PERANCANGAN



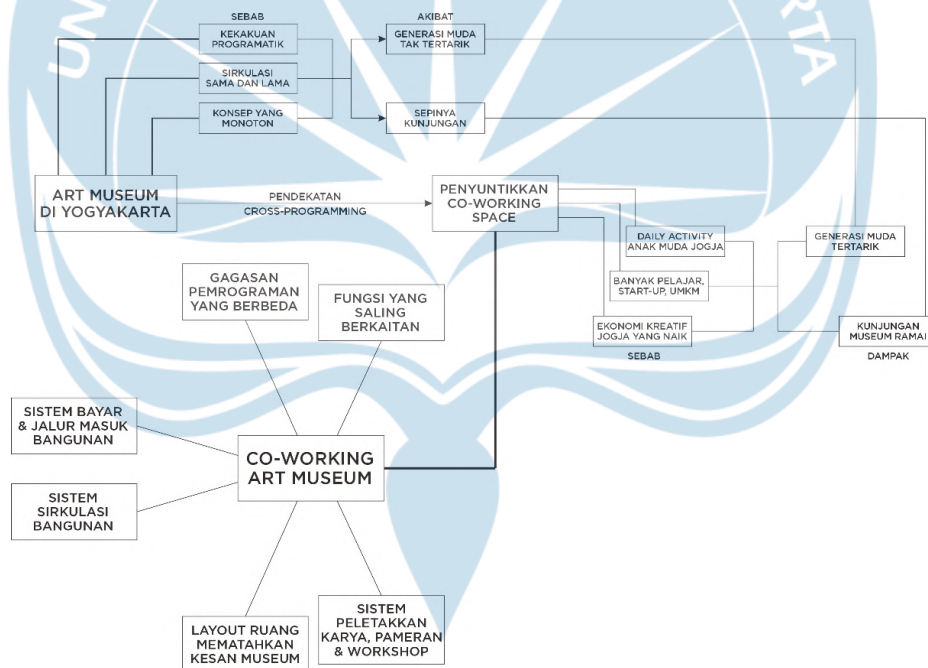
Gambar 5. 1 Konsep Co-working Art Museum

Sumber : Analisis Penulis

Konsep yang diusung dengan pendekatan *cross-programming* direpresentasikan dengan tajuk bombastis “*Dynamite*” *Co-working Art Museum*. *Dynamite* sendiri dapat merupakan kependekan dari *dynamic route* atau jalur yang dinamis, mengingat *art museum* yang diusung cenderung cepat sirkulasinya (karena tidak menggunakan sistem kronologis sepenuhnya) dan mudah menyesuaikan diri dengan keadaan ruang lainnya seperti area *co-working space*. Penjabaran lain dari *dynamite* ini mengarah kepada konsep pengalaman ruang yang memberikan *shock value* dimana akan “mengejutkan” pengunjung layaknya *dynamite bomb*.

Secara pragmatiknya, konsep *co-working art museum* adalah mengatasi kendala berupa sepi kunjungan *art museum* di Yogyakarta akibat kekakuan programatik dan kurangnya minat, dengan dua solusi utama yaitu penyuntikkan *co-working space* dan menciptakan pemrograman ruang yang dinamis.

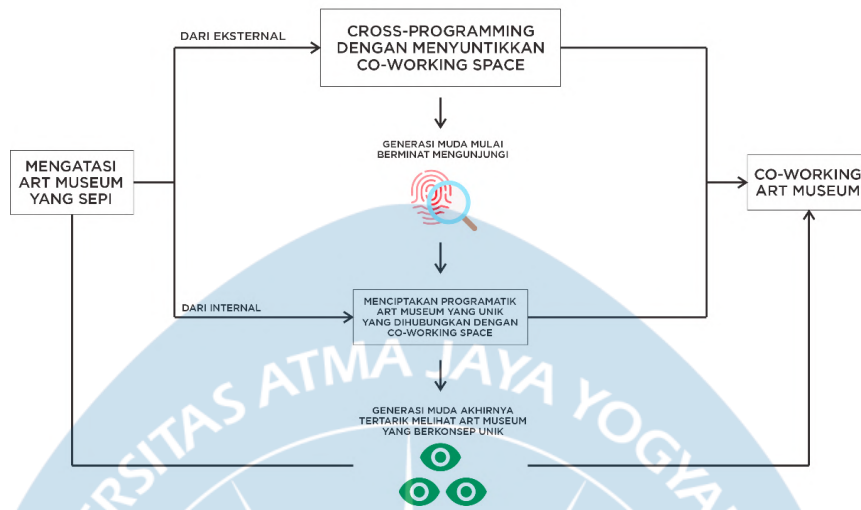
Pengunjung tidak akan disuguhkan karya seni sepenuhnya di samping sirkulasi karena nantinya lama dan panjang, hingga pada akhirnya pengunjung yang “awalnya” hanya ingin mendatangi *co-working space* akan melalui jalur menuju *co-working space* dalam waktu yang lama. Tujuan dari diletakkannya area pameran permanen *art museum* di lantai 1-2 adalah menarik pengunjung dari segi partisipasi dan sisi penasarannya, sehingga tidak bersifat memaksa untuk mengapresiasi seluruh karya seni sepanjang sirkulasi. Ruang pameran yang dimaksud disini berguna untuk mematahkan *art museum* yang harus mengapresiasi karya satu persatu secara berurutan yang kiranya membosankan bagi generasi muda. Untuk lantai 3, tetap diisi dengan area pameran tetapi yang bersifat temporer, yang diselubungi oleh penyuntikkan fungsi lain berupa *co-working space* untuk meningkatkan daya tarik melalui aktivitas *nongkrong*.



Gambar 5. 2 Keterkaitan Konsep terhadap Perancangan

Sumber : Analisis Penulis

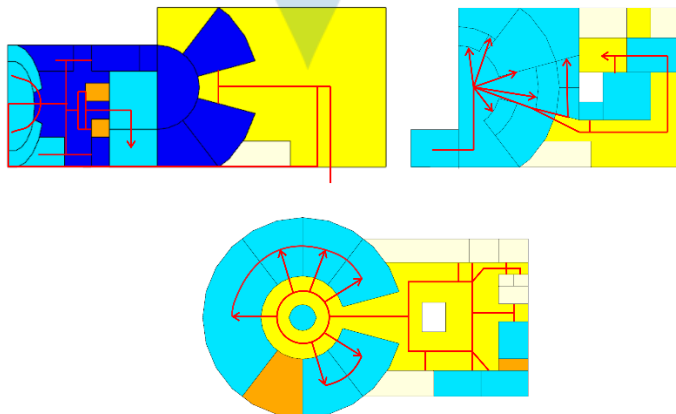
MENGAPA MENCIPTAKAN CO-WORKING ART MUSEUM?



Gambar 5. 3 Penyelesaian dalam Menciptakan Co-working Art Museum

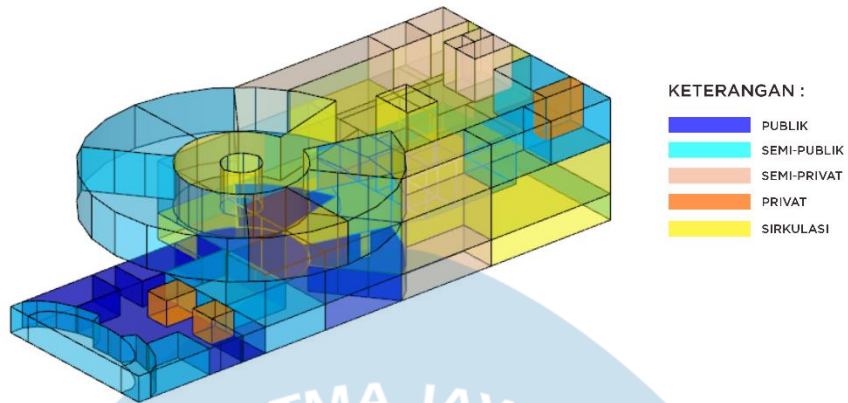
Sumber : Analisis Penulis

Jika sepenuhnya hanya menggunakan sirkulasi menembus ruang, maka kesannya terlalu memaksa pengunjung untuk melalui ruang tersebut yang pada akhirnya menghasilkan minat yang rendah. Sementara itu, jika sepenuhnya hanya menggunakan sirkulasi melewati ruang, maka minat tidak akan timbul karena pengunjung hanya sekadar melewati area pameran saja. Kombinasi menembus ruang dan melewati ruang digunakan pada sirkulasi untuk menghasilkan keseimbangan antar satu sama lain. “Menembus ruang” bertujuan untuk memunculkan minat untuk mengunjungi tiap ruangan di area pameran, kemudian dieksekusi dengan sirkulasi “melewati ruang” untuk memberikan ruang kepada pengunjung untuk menelusuri area pamerannya.



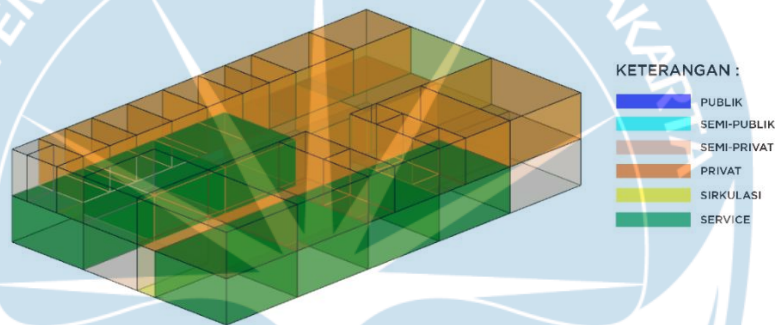
Gambar 5. 4 Konsep Sirkulasi Area Pameran Permanen dan Temporer

Sumber : Analisis Penulis



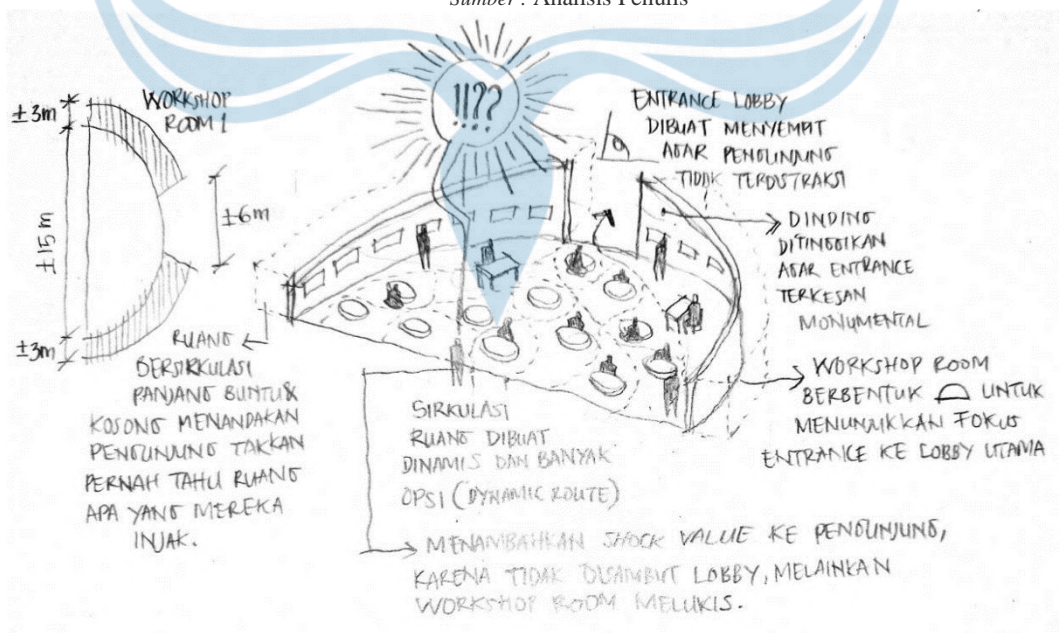
Gambar 5. 5 Konsep Kedekatan Ruang 3D Massa 1

Sumber : Analisis Penulis



Gambar 5. 6 Konsep Kedekatan Ruang 3D Massa 2

Sumber : Analisis Penulis

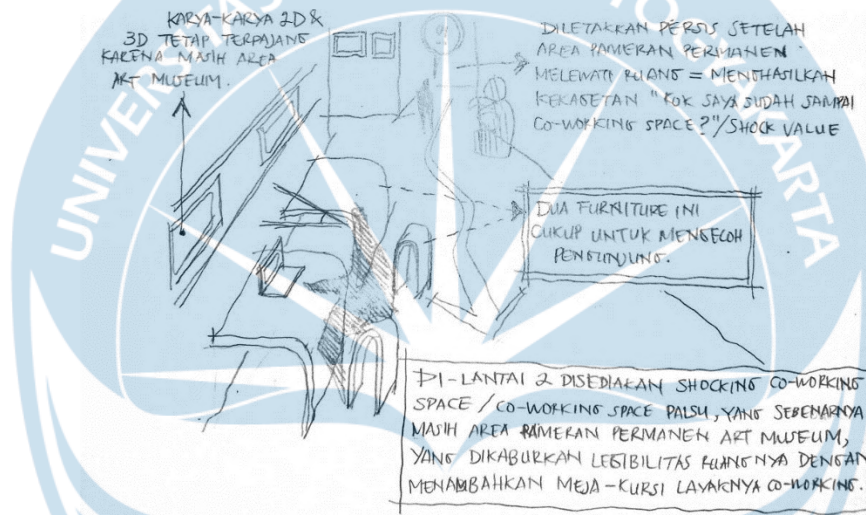


Gambar 5. 7 Penerapan Konsep Menembus Ruang pada Workshop Room 1

Sumber : Analisis Penulis



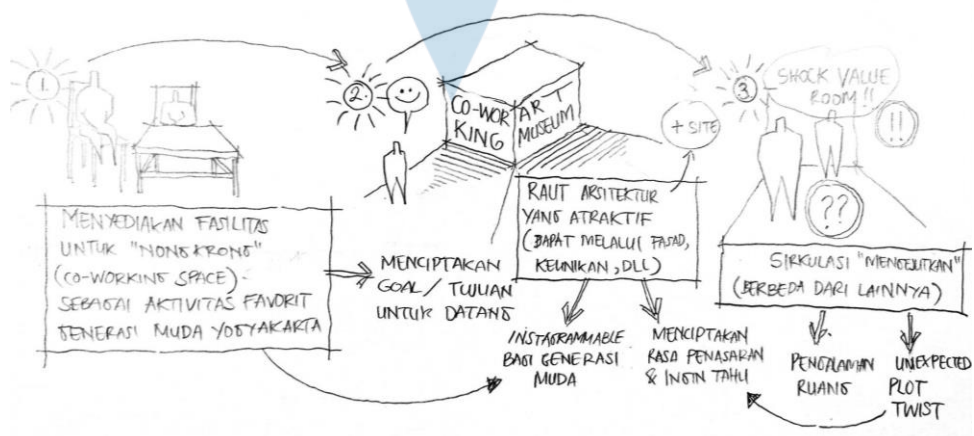
Menurut jurnal ‘Displacement’, Kriteria Dekonstruksi Peter Eisenman, Jurnal Arsitektur KOMPOSISI, Volume 11, Nomor 3, terdapat 4 aspek dalam upaya displacement, salah satunya *betweeness*, dimana kondisi suatu obyek merujuk ke obyek lainnya sehingga menghasilkan efek *blurred*, selalu berada di antara, dan merujuk ke salah satu obyek tetapi tak serupa (*almost this, almost that but not quite either*) (Noor Zakiy, 2016). Begitu pula cara kerja nilai kejut pada pemrograman ruang *co-working art museum*, yang berkesan ambigu pada beberapa fungsi ruang (contohnya adalah penempatan *shocking co-working space* di lantai 2) dan sirkulasi ruang (melewati dan menembus) untuk membuat penasaran generasi muda.



Gambar 4. 20 Konsep dan Gambaran Shocking Co-working Space di Area Pameran Permanen

Sumber : Analisis Penulis

## 5.2 TAHAP-TAHAP MENARIK PENGUNJUNG KE ART MUSEUM

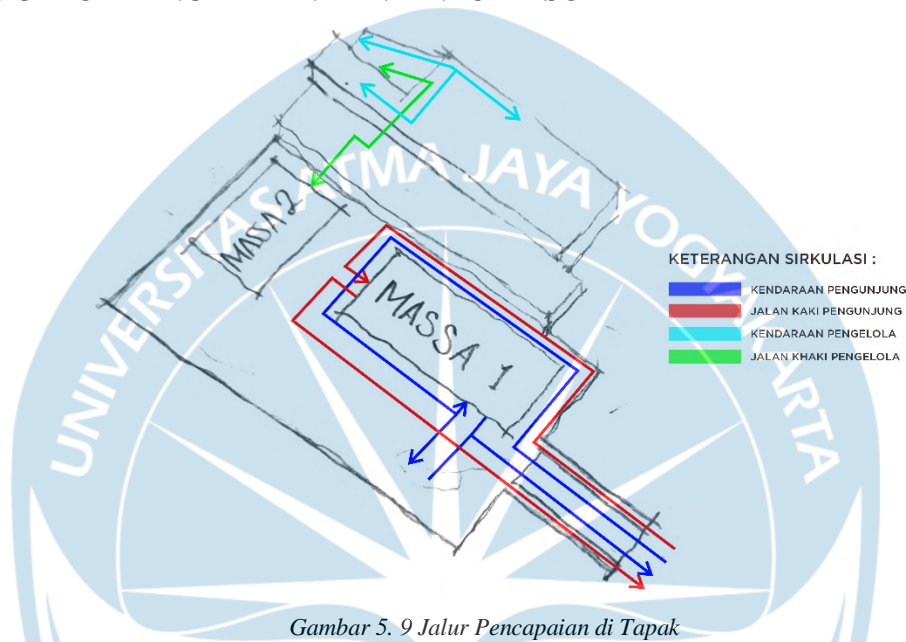


Gambar 5. 8 Tahap-Tahap Menarik Pengunjung ke Art Museum

Sumber : Analisis Penulis

Menarik pengunjung yang sebelumnya tidak menaruh perhatian terhadap *art museum* diterapkan dalam beberapa tahap atau langkah-langkah pendekatan agar pada akhirnya tertarik, yang dapat dilihat pada gambar diatas.

### 5.3 JALUR PENCAPAIAN DAN PINTU MASUK



Gambar 5. 9 Jalur Pencapaian di Tapak

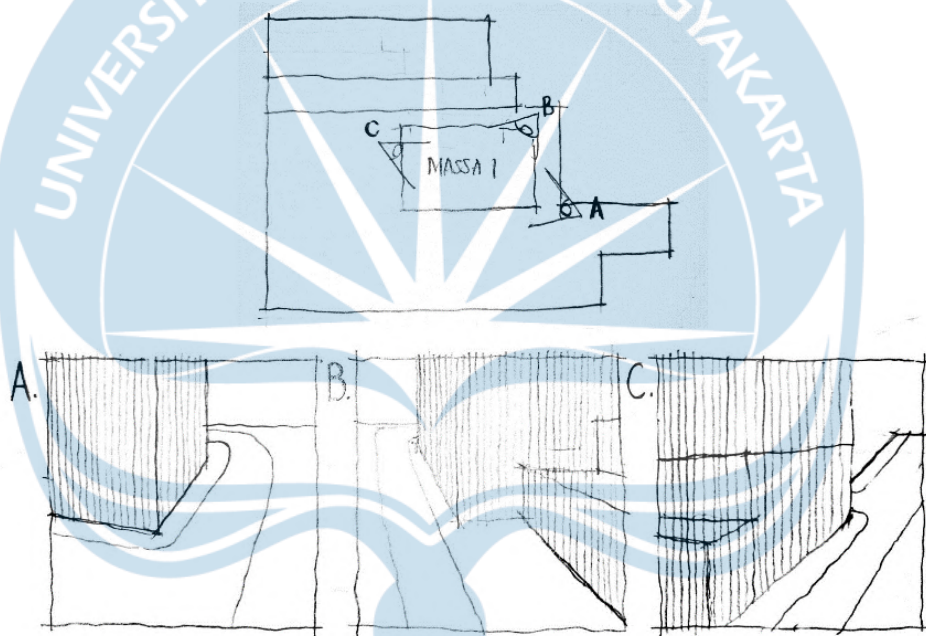
Sumber : Analisis Penulis

Jalur pencapaian yang digunakan dari *entrance* ke *site* menuju massa utama berupa pencapaian tidak langsung yang menitikberatkan efek perspektif pada fasad depan *Co-working Art Museum*. Jalurnya diarahkan kembali sekali untuk memperlama pencapaiannya agar tampak keseluruhan massa dapat terlihat. Jalur masuk bangunan yang diletakkan di belakang tapak atau tidak dihadapkan dengan jalan masuk tapak mengharuskan pengunjung untuk mengikuti sirkulasi yang mengitari bangunan, dengan tujuan untuk menjadikan bangunan sebagai bagian dari karya seni sehingga dengan memutar bangunan tersebut maka diharapkan pengunjung dapat dikagumi dan dinikmati dari segala sudut pandang.

Selain untuk menyesuaikan sirkulasi mengitari bangunan di tapak, sirkulasi masuk menuju massa 1 diletakkan di belakang juga bertujuan untuk mendefinisikan ulang sirkulasi masuk di *art museum* dan memberikan kesan *shock value* dalam pengalaman menuju ruangnya sesuai konsep, yang diharapkan dapat mengena serta membuat pengunjung selalu terngiang tiap kali kunjungan.

Jalur pencapaian yang dianggap mirip dan dapat dijadikan preseden tambahan

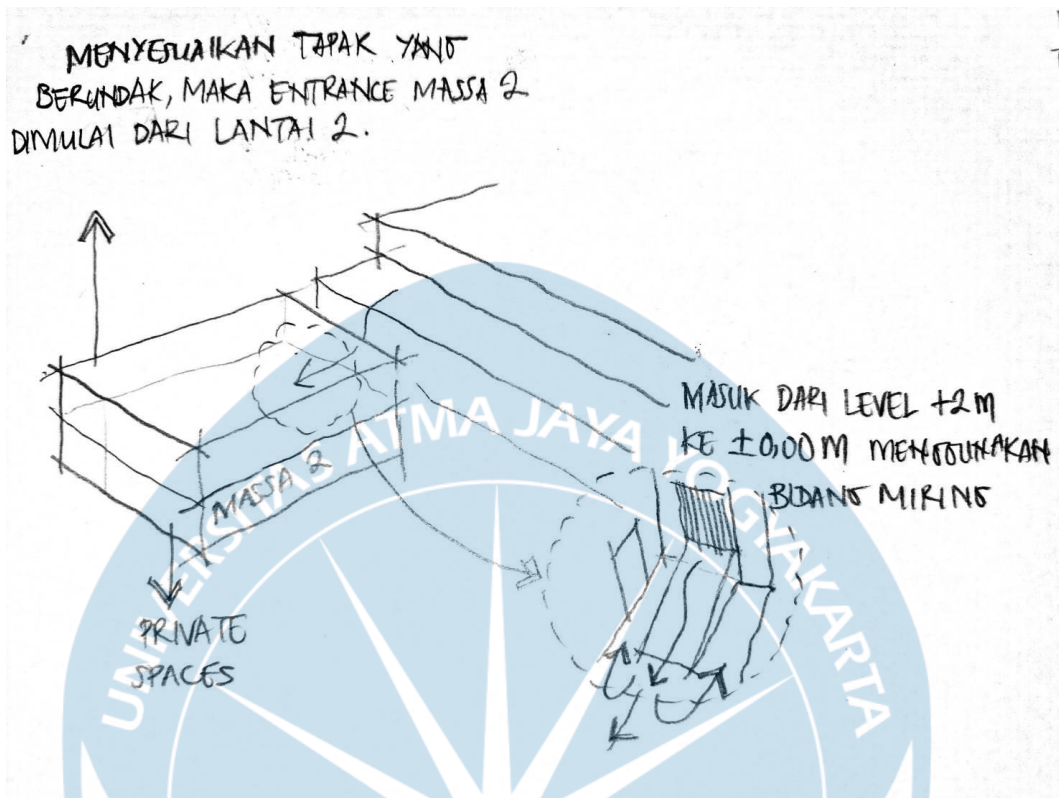
adalah Kuil Parthenon di Yunani. Menurut jurnal Sistem Pencapaian Pada Kompleks Kuil Parthenon Athena Yunani, pencapaian ke Parthenon harus melalui jalan yang panjang agar pengunjung, terutama generasi muda, memperoleh suatu kejutan setelah sampai sehingga rasa Lelah dapat terobati dengan mencapai *entrance* Parthenon di bagian belakang (Sri Hartuti Wahyuningrum, 2005). Terdapat 2 kesan pola pencapaian menuju kuil Parthenon, yaitu tersamar dan berputar. Tersamar berarti pendekatannya meningkatkan efek perspektif pada fasad dan bentuk arsitektur bangunan, sementara itu berputar berarti pendekatannya memperpanjang urutan pencapaian ruang dan menekankan bentuk 3D bangunan.



Gambar 5. 10 Pandangan saat Mengikuti Jalur Pencapaian

Sumber : Analisis Penulis

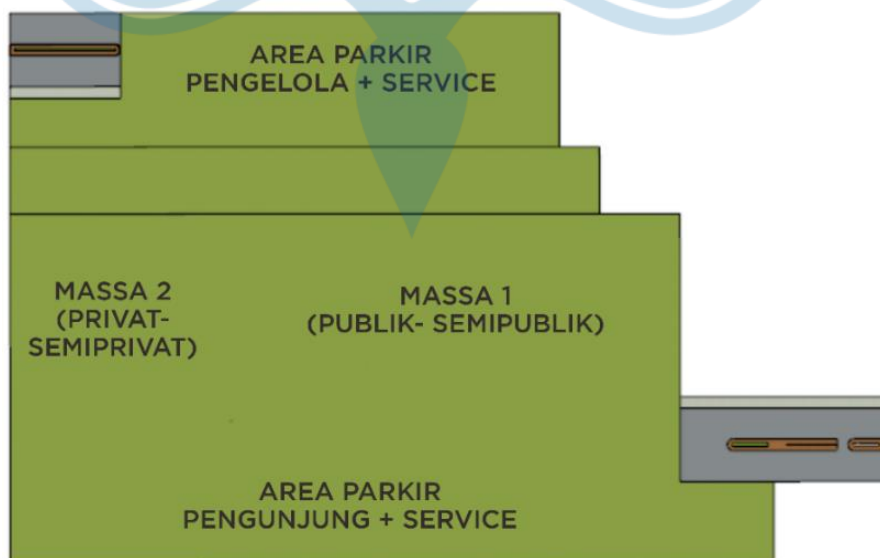
*Entrance* berjumlah dua, terdiri dari area masuk untuk pengunjung dan pengelola. *Entrance* memasuki site untuk pengunjung bersifat tegak-lurus dengan Jalan Raya Tajem di depannya karena saling bersilangan, dimana jalan masuk menuju *site* memanjang ke arah dalam dengan tujuan agar pengunjung dari Jalan Raya Tajem dapat langsung membelokkan kendaraannya untuk masuk. Sementara itu, Jalan Pisang di belakang *site* menghubungkan sirkulasi di luar menuju *entrance* ke dalam *site* untuk masuknya pengelola *Co-working Art Museum*.



Gambar 4. 21 Pintu Masuk Massa 2

Sumber : Analisis Penulis

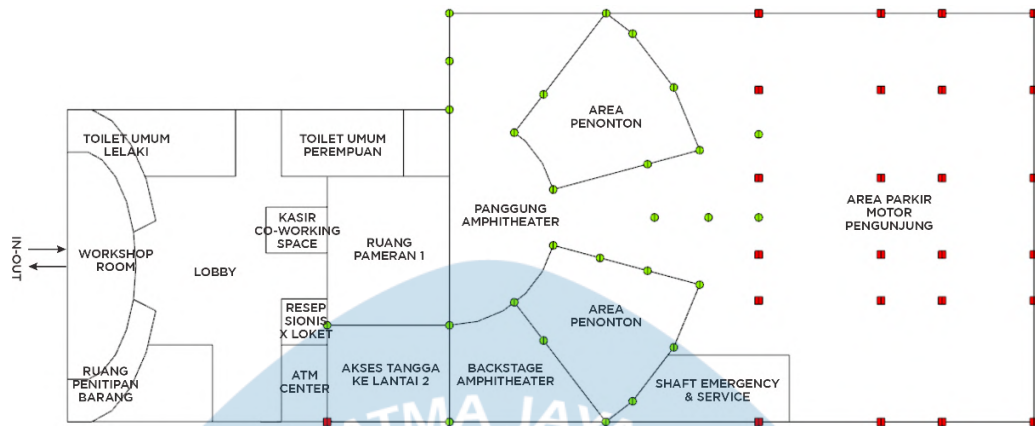
#### 5.4 RENCANA BLOK



Gambar 5. 11 Zonasi Pembagian Massa dan Area Parkir

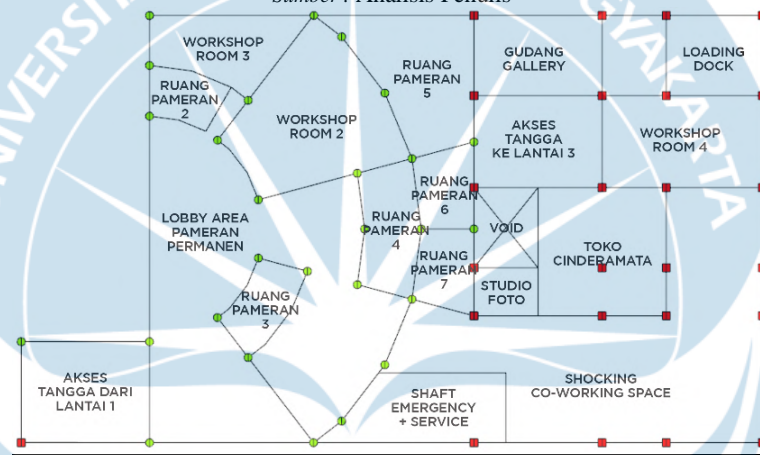
Sumber : Analisis Penulis





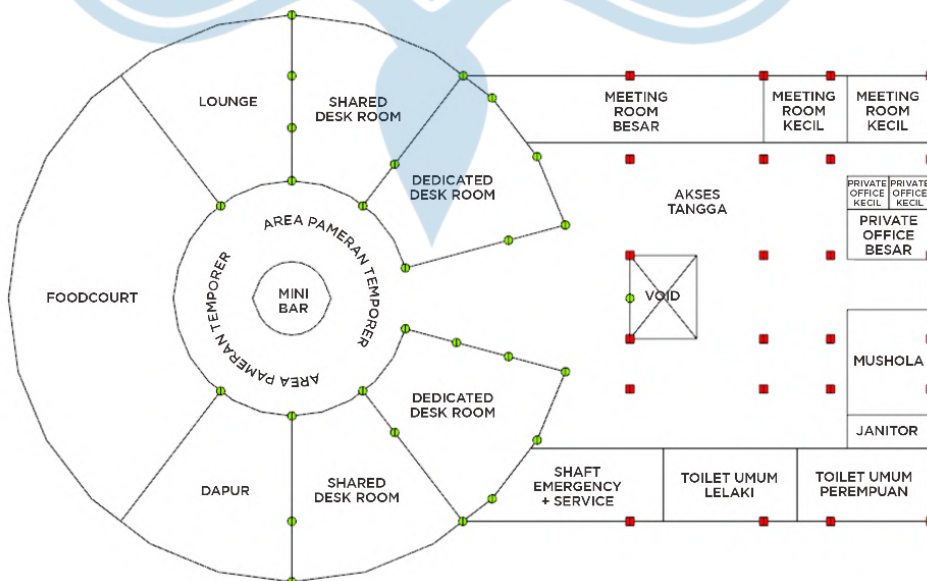
Gambar 5. 12 Rencana Blok Massa 1 Lantai 1

Sumber : Analisis Penulis



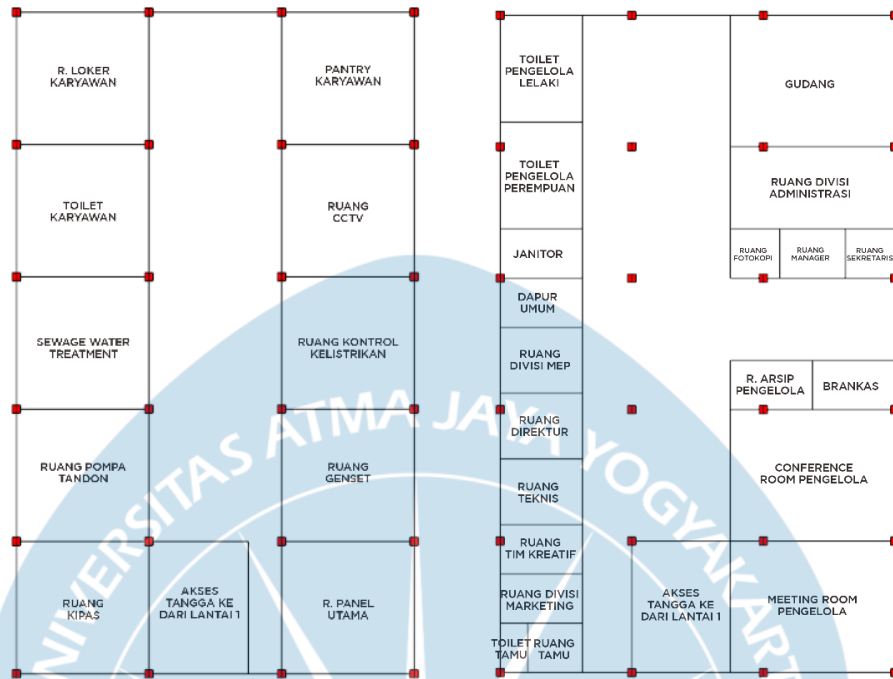
Gambar 5. 13 Rencana Blok Massa 1 Lantai 2

Sumber : Analisis Penulis



Gambar 5. 14 Rencana Blok Massa 1 Lantai 3

Sumber : Analisis Penulis



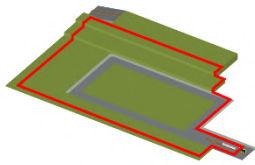
Gambar 5. 15 Rencana Blok Massa 2 Lantai 1 dan 2

Sumber : Analisis Penulis

## 5.5 GAGASAN GUBAHAN MASSA

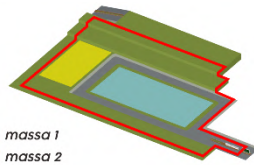
Massa-massa *Co-working Art Museum* akan digubah mengadaptasi *cross-programming* sebagai konsep, sehingga penekanan desain lebih dititikberatkan dan kemungkinan bentuk yang dihasilkan adalah besaran ruang hasil pemrograman yang dinaikkan dan diatur sedemikian rupa mengikuti elemen utama yang harus direspon di analisis tapak, khususnya kebisingan dan iklim tropis Yogyakarta.

Menurut buku *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatanan*, ruang dan bentuk adalah dua elemen yang saling berbeda. Jika mengolah ruang, maka bentuknya akan terpengaruh konsekuensi pengolahan ruang tersebut (D. K. Ching, 1996).



### 1. sempadan & sirkulasi

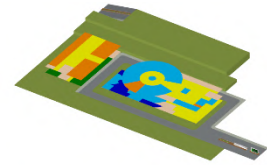
Garis sempadan menata massa bangunan agar sesuai peraturan daerah setempat. Sirkulasi ditambahkan & dibedakan menjadi sirkulasi manusia dan kendaraan. Area parkir sesuai zoning site dan kategori subjek pengguna.



■ massa 1  
■ massa 2

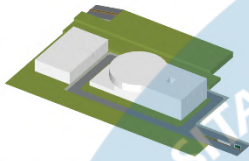
### 2. zonasi tapak

Tapak memiliki 2 massa, yaitu umumnya area massa komersial dan lebih publik di depan (timur) serta massa yang lebih privat di belakang (barat). Pembagian zonasi site ini mempertimbangkan akustika, security, polusi, dan lainnya.



### 3. programming

Besaran ruang dimasukkan ke zonasi yang telah disesuaikan, sehingga menghasilkan KLB dan KDB yang sesuai. Tiap ruang di kedua massa dibagi menurut programming kebutuhan, alur kegiatan ruang dan identifikasi penggunaannya.



### 4. penyesuaian massa

Besaran ruang desain massa di-pull ke atas menyesuaikan elevasi / ketinggian plafon dan lantai. Hasil gubahan benar-benar dibuat mengikuti programming ruang yang diangkat agar efisien.

????

### 5. penambahan elemen

Pemecahan desain menyesuaikan konteks iklim tropis Yogyakarta dan elemen-elemen dasar lain Unik, tetapi tetap membaur dengan lingkungan dan bangunan sekitar.

### 6. final touch + landscaping.

Site nantinya direncanakan akan diperindah dengan menambahkan landscaping, termasuk vegetasi, kolam, dan lain-lain. Sentuhan akhir juga diperjelas dengan elemen-elemen bangunan dan tapak.

Gambar 5. 16 Gagasan Gubahan Massa

Sumber : Analisis Penulis

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

### LAMPIRAN 1 : ANALISIS ALUR KEGIATAN, PENGGUNA DAN KEBUTUHAN RUANG

*Tabel 4. 2 Analisis Alur Kegiatan, Pengguna dan Kebutuhan Ruang*

Alur Kegiatan	Pengguna	Kebutuhan Ruang
<pre> graph LR     A[Datang] --&gt; B[Parkir]     B --&gt; C[Menerima tamu]     B --&gt; D[Membuat laporan]     B --&gt; E[Rapat]     C --&gt; F[Toilet]     C --&gt; G[Ishoma]     D --&gt; F     D --&gt; G     E --&gt; F     E --&gt; G     F --&gt; H[Pulang]     G --&gt; H                     </pre>	Direktur	Ruang Direktur, Area Parkir Mobil Pengelola, Servis dan Penyewa, Area Parkir Motor Pengelola, Servis dan Penyewa, <i>Meeting Room</i> Pengelola, Toilet, Ruang Tamu, <i>Foodcourt</i> , <i>Conference Room</i> Pengelola, Brankas, Mushola
<pre> graph LR     A[Datang] --&gt; B[Parkir]     B --&gt; C[Menerima tamu]     B --&gt; D[Membuat laporan]     B --&gt; E[Rapat]     C --&gt; F[Toilet]     C --&gt; G[Ishoma]     D --&gt; F     D --&gt; G     E --&gt; F     E --&gt; G     F --&gt; H[Pulang]     G --&gt; H                     </pre>	Manager	Ruang Manager, Area Parkir Mobil Pengelola, Servis dan Penyewa, Area Parkir Motor Pengelola, Servis dan Penyewa, <i>Meeting Room</i> Pengelola, Toilet, <i>Foodcourt</i> , <i>Conference Room</i> Pengelola, Brankas, Ruang Arsip Pengelola, Mushola
<pre> graph LR     A[Datang] --&gt; B[Parkir]     B --&gt; C[Menerima telepon]     B --&gt; D[Membuat laporan]     B --&gt; E[Rapat]     C --&gt; F[Toilet]     C --&gt; G[Ishoma]     D --&gt; F     D --&gt; G     E --&gt; F     E --&gt; G     F --&gt; H[Pulang]     G --&gt; H                     </pre>	Sekretaris	Ruang Sekretaris, Area Parkir Mobil Pengelola, Servis dan Penyewa, Area Parkir Motor Pengelola, Servis dan Penyewa, <i>Meeting Room</i> Pengelola, Toilet, <i>Foodcourt</i> , <i>Conference Room</i> Pengelola, Ruang Fotokopi, Brankas, Ruang Arsip Pengelola, Mushola
<pre> graph LR     A[Datang] --&gt; B[Parkir]     B --&gt; C[Mengurus Dana]     B --&gt; D[Membuat laporan]     B --&gt; E[Rapat]     C --&gt; F[Toilet]     C --&gt; G[Ishoma]     D --&gt; F     D --&gt; G     E --&gt; F     E --&gt; G     F --&gt; H[Pulang]     G --&gt; H                     </pre>	Bendahara	Ruang Bendahara, Area Parkir Mobil Pengelola, Servis dan Penyewa, Area Parkir Motor Pengelola, Servis dan Penyewa, <i>Meeting Room</i> Pengelola, Toilet, <i>Foodcourt</i> , <i>Conference Room</i> Pengelola, Ruang Fotokopi, Brankas, Ruang Arsip Pengelola, Mushola



<pre> graph LR   A[Datang] --&gt; B[Parkir]   B --&gt; C[Mendata biaya]   B --&gt; D[Administrasi]   B --&gt; E[Rapat]   C --&gt; F[Toilet]   C --&gt; G[Ishoma]   D --&gt; F   D --&gt; G   E --&gt; F   E --&gt; G   F --&gt; H[Pulang]   G --&gt; H </pre>	Divisi Administra si	Ruang Divisi Administrasi, Area Parkir Mobil & Motor Pengelola, Servis dan Penyewa, Area Parkir Motor Pengelola, Servis dan Penyewa, <i>Meeting Room</i> Pengelola, Toilet, <i>Foodcourt</i> , <i>Conference Room</i> Pengelola, Ruang Fotokopi, Brankas, Ruang Arsip Pengelola, Mushola
<pre> graph LR   A[Datang] --&gt; B[Parkir]   B --&gt; C[Mengecek Kinerja]   B --&gt; D[Memasarkan]   B --&gt; E[Rapat]   C --&gt; F[Toilet]   C --&gt; G[Ishoma]   D --&gt; F   D --&gt; G   E --&gt; F   E --&gt; G   F --&gt; H[Pulang]   G --&gt; H </pre>	Divisi Marketing	Ruang Divisi Marketing, Area Parkir Mobil & Motor Pengelola, Servis dan Penyewa, Area Parkir Motor Pengelola, Servis dan Penyewa, <i>Meeting Room</i> Pengelola, Toilet, <i>Foodcourt</i> , <i>Conference Room</i> Pengelola, Ruang Fotokopi, Brankas, Ruang Arsip Pengelola, Mushola
<pre> graph LR   A[Datang] --&gt; B[Parkir]   B --&gt; C[Menyiapkan Ide]   B --&gt; D[Menerapkan Ide]   B --&gt; E[Rapat]   C --&gt; F[Toilet]   C --&gt; G[Ishoma]   D --&gt; F   D --&gt; G   E --&gt; F   E --&gt; G   F --&gt; H[Pulang]   G --&gt; H </pre>	Tim Kreatif	Ruang Tim Kreatif, Area Parkir Mobil & Motor Pengelola, Servis dan Penyewa, Area Parkir Motor Pengelola, Servis dan Penyewa, <i>Meeting Room</i> Pengelola, Toilet, <i>Foodcourt</i> , <i>Conference Room</i> Pengelola, Ruang Fotokopi, Brankas, Ruang Arsip Pengelola, Mushola
<pre> graph LR   A[Datang] --&gt; B[Parkir]   B --&gt; C[Mengecek MEP]   B --&gt; D[Membuat Laporan]   B --&gt; E[Rapat]   C --&gt; F[Toilet]   C --&gt; G[Ishoma]   D --&gt; F   D --&gt; G   E --&gt; F   E --&gt; G   F --&gt; H[Pulang]   G --&gt; H </pre>	Divisi MEP	Ruang Divisi MEP, Area Parkir Mobil & Motor Pengelola, Servis dan Penyewa, Area Parkir Motor Pengelola, Servis dan Penyewa, <i>Meeting Room</i> Pengelola, Toilet, <i>Foodcourt</i> , <i>Conference Room</i> Pengelola, Ruang Fotokopi, Brankas, Ruang Arsip Pengelola, Mushola
<pre> graph LR   A[Datang] --&gt; B[Parkir]   B --&gt; C[Belajar / Tugas]   B --&gt; D[Nongkrong]   B --&gt; E[Menikmati Karya]   B --&gt; F[Ikut Workshop]   B --&gt; G[Makan &amp; Minum]   B --&gt; H[Study Trip]   C --&gt; I[Toilet]   C --&gt; J[Ishoma]   D --&gt; I   D --&gt; J   E --&gt; I   E --&gt; J   F --&gt; I   F --&gt; J   G --&gt; I   G --&gt; J   H --&gt; I   H --&gt; J   I --&gt; K[Pulang]   J --&gt; K </pre>	Mahasiswa / Pelajar	<i>Lobby</i> , <i>Meeting Room</i> , <i>Shared &amp; Dedicated Desk Room</i> , <i>Mini Bar</i> , Toilet, <i>Lounge</i> , <i>ATM Center</i> , Ruang Penitipan Barang, <i>Workshop Room</i> , <i>Foodcourt</i> , Loket, Mushola, Studio Foto, Toko Cinderamata, Area Pameran, <i>Amphitheatre</i> , Area Parkir

<pre> graph LR   Datang --&gt; Parkir   Parkir --&gt; Bekerja   Parkir --&gt; Nongkrong   Parkir --&gt; Rapat_Diskusi[Rapat &amp; Diskusi]   Parkir --&gt; Ikut_Workshop[Ikut Workshop]   Parkir --&gt; Makan_Minum[Makan &amp; Minum]   Parkir --&gt; Menikmati_Karya[Menikmati Karya]   Bekerja --&gt; Toile   Nongkrong --&gt; Toile   Rapat_Diskusi --&gt; Toile   Ikut_Workshop --&gt; Toile   Makan_Minum --&gt; Toile   Menikmati_Karya --&gt; Toile   Toile --&gt; Ishoma   Ishoma --&gt; Pulang   </pre>	<b>Pekerja Kantoran</b>	<i>Lobby, Private Office, Meeting Room, Shared &amp; Dedicated Desk Room, Mini Bar, Toilet, Lounge, ATM Center, Ruang Penitipan Barang, Workshop Room, Foodcourt, Locket, Mushola, Studio Foto, Toko Cinderamata, Area Pameran, Amphitheatre, Area Parkir</i>
<pre> graph LR   Datang --&gt; Parkir   Parkir --&gt; Melihat_lihat[Melihat-lihat]   Parkir --&gt; Bertemu   Parkir --&gt; Mengadakan_acara[Mengadakan acara]   Melihat_lihat --&gt; Toile   Bertemu --&gt; Toile   Mengadakan_acara --&gt; Toile   Toile --&gt; Ishoma   Ishoma --&gt; Pulang   </pre>	<b>Seniman</b>	<i>Lobby, Shared &amp; Dedicated Desk Room, Mini Bar, Toilet, Lounge, ATM Center, Ruang Penitipan Barang, Workshop Room, Foodcourt, Locket, Mushola, Studio Foto, Toko Cinderamata, Area Pameran, Amphitheatre, Area Parkir</i>
<pre> graph LR   Datang --&gt; Parkir   Parkir --&gt; Melihat_lihat[Melihat-lihat]   Parkir --&gt; Bertemu   Parkir --&gt; Mengadakan_acara[Mengadakan acara]   Melihat_lihat --&gt; Toile   Bertemu --&gt; Toile   Mengadakan_acara --&gt; Toile   Toile --&gt; Ishoma   Ishoma --&gt; Pulang   </pre>	<b>Tamu</b> <i>Event / Workshop</i>	<i>Lobby, Meeting Room, Shared &amp; Dedicated Desk Room, Mini Bar, Toilet, Lounge, ATM Center, Ruang Penitipan Barang, Workshop Room, Foodcourt, Locket, Mushola, Studio Foto, Toko Cinderamata, Area Pameran, Ruang Tamu, Amphitheatre, Area Parkir</i>
<pre> graph LR   Datang --&gt; Parkir   Parkir --&gt; Mengadakan_Acara[Mengadakan Acara]   Parkir --&gt; Nongkrong   Parkir --&gt; Rapat_Diskusi[Rapat &amp; Diskusi]   Parkir --&gt; Ikut_Workshop[Ikut Workshop]   Parkir --&gt; Makan_Minum[Makan &amp; Minum]   Parkir --&gt; Menikmati_Karya[Menikmati Karya]   Mengadakan_Acara --&gt; Toile   Nongkrong --&gt; Toile   Rapat_Diskusi --&gt; Toile   Ikut_Workshop --&gt; Toile   Makan_Minum --&gt; Toile   Menikmati_Karya --&gt; Toile   Toile --&gt; Ishoma   Ishoma --&gt; Pulang   </pre>	<b>Komunitas</b>	<i>Lobby, Meeting Room, Shared &amp; Dedicated Desk Room, Mini Bar, Toilet, Lounge, ATM Center, Ruang Penitipan Barang, Workshop Room, Foodcourt, Locket, Mushola, Studio Foto, Toko Cinderamata, Area Pameran, Amphitheatre, Area Parkir</i>
<pre> graph LR   Datang --&gt; Parkir   Parkir --&gt; Menghadiri_Event[Menghadiri Event]   Parkir --&gt; Nongkrong   Parkir --&gt; Rapat_Diskusi[Rapat &amp; Diskusi]   Parkir --&gt; Ikut_Workshop[Ikut Workshop]   Parkir --&gt; Makan_Minum[Makan &amp; Minum]   Parkir --&gt; Menikmati_Karya[Menikmati Karya]   Menghadiri_Event --&gt; Toile   Nongkrong --&gt; Toile   Rapat_Diskusi --&gt; Toile   Ikut_Workshop --&gt; Toile   Makan_Minum --&gt; Toile   Menikmati_Karya --&gt; Toile   Toile --&gt; Ishoma   Ishoma --&gt; Pulang   </pre>	<b>Keluarga</b>	<i>Lobby, Mini Bar, Toilet, Lounge, ATM Center, Ruang Penitipan Barang, Workshop Room, Foodcourt, Locket, Mushola, Studio Foto, Toko Cinderamata, Area Pameran, Amphitheatre, Area Parkir</i>

<pre> graph LR   Datang --&gt; Parkir   Parkir --&gt; Bekerja   Parkir --&gt; Nongkrong   Parkir --&gt; Rapat_Diskusi[Rapat &amp; Diskusi]   Parkir --&gt; Ikut_Workshop[Ikut Workshop]   Parkir --&gt; Makan_Minum[Makan &amp; Minum]   Parkir --&gt; Menikmati_Karya[Menikmati Karya]   Bekerja --&gt; Toilet   Nongkrong --&gt; Toilet   Rapat_Diskusi --&gt; Toilet   Ikut_Workshop --&gt; Toilet   Makan_Minum --&gt; Toilet   Menikmati_Karya --&gt; Toilet   Toilet --&gt; Ishoma   Ishoma --&gt; Pulang   </pre>	Member	Lobby, Private Office, Meeting Room, Shared & Dedicated Desk Room, Mini Bar, Toilet, Lounge, ATM Center, Ruang Penitipan Barang, Workshop Room, Foodcourt, Kasir Co-working Space, Mushola, Area Parkir
<pre> graph LR   Datang --&gt; Parkir   Parkir --&gt; Transaksi_Sewa[Transaksi Sewa]   Transaksi_Sewa --&gt; Bekerja   Transaksi_Sewa --&gt; Nongkrong   Transaksi_Sewa --&gt; Rapat_Diskusi[Rapat &amp; Diskusi]   Transaksi_Sewa --&gt; Ikut_Workshop[Ikut Workshop]   Transaksi_Sewa --&gt; Makan_Minum[Makan &amp; Minum]   Transaksi_Sewa --&gt; Menikmati_Karya[Menikmati Karya]   Bekerja --&gt; Toilet   Nongkrong --&gt; Toilet   Rapat_Diskusi --&gt; Toilet   Ikut_Workshop --&gt; Toilet   Makan_Minum --&gt; Toilet   Menikmati_Karya --&gt; Toilet   Toilet --&gt; Ishoma   Ishoma --&gt; Pulang   </pre>	Non-Member	Lobby, Private Office, Meeting Room, Shared & Dedicated Desk Room, Mini Bar, Toilet, Lounge, ATM Center, Ruang Penitipan Barang, Workshop Room, Foodcourt, Kasir Co-working Space, Mushola, Area Parkir
<pre> graph LR   Datang --&gt; Parkir   Parkir --&gt; Meletakkan_Bawaan[Meletakkan Bawaan]   Meletakkan_Bawaan --&gt; Menjaga_Keamanan[Menjaga Keamanan]   Meletakkan_Bawaan --&gt; Mengarahkan_Kendaraan[Mengarahkan Kendaraan]   Menjaga_Keamanan --&gt; Toilet   Mengarahkan_Kendaraan --&gt; Toilet   Toilet --&gt; Ishoma   Ishoma --&gt; Berganti_Baju[Berganti Baju]   Berganti_Baju --&gt; Mengambil_Bawaan[Mengambil Bawaan]   Mengambil_Bawaan --&gt; Pulang   </pre>	Satpam	Pos Satpam, Area Parkir, Mushola, Toilet, Ruang Loker Karyawan, Dapur Umum, Pantry Karyawan, Loading Dock
<pre> graph LR   Datang --&gt; Parkir   Parkir --&gt; Meletakkan_Bawaan[Meletakkan Bawaan]   Meletakkan_Bawaan --&gt; Menjaga_Kebersihan[Menjaga Kebersihan]   Meletakkan_Bawaan --&gt; Merawat_Area_Luar_Bangunan[Merawat Area Luar Bangunan]   Menjaga_Kebersihan --&gt; Toilet   Merawat_Area_Luar_Bangunan --&gt; Toilet   Toilet --&gt; Ishoma   Ishoma --&gt; Berganti_Baju[Berganti Baju]   Berganti_Baju --&gt; Mengambil_Bawaan[Mengambil Bawaan]   Mengambil_Bawaan --&gt; Pulang   </pre>	Tukang Kebun	Area Parkir, Mushola, Toilet, Ruang Loker Karyawan, Dapur Umum, Pantry Karyawan
<pre> graph LR   Datang --&gt; Parkir   Parkir --&gt; Meletakkan_Bawaan[Meletakkan Bawaan]   Meletakkan_Bawaan --&gt; Menjaga_Kebersihan[Menjaga Kebersihan]   Meletakkan_Bawaan --&gt; Merawat_Area_Bangunan[Merawat Area Bangunan]   Menjaga_Kebersihan --&gt; Toilet   Merawat_Area_Bangunan --&gt; Toilet   Toilet --&gt; Ishoma   Ishoma --&gt; Berganti_Baju[Berganti Baju]   Berganti_Baju --&gt; Mengambil_Bawaan[Mengambil Bawaan]   Mengambil_Bawaan --&gt; Pulang   </pre>	Cleaning Service	Area Parkir, Mushola, Toilet, Ruang Loker Karyawan, Dapur Umum, Pantry Karyawan, Gudang, Janitor
<pre> graph LR   Datang --&gt; Parkir   Parkir --&gt; Meletakkan_Bawaan[Meletakkan Bawaan]   Meletakkan_Bawaan --&gt; Menerima_Pembayaran[Menerima Pembayaran]   Meletakkan_Bawaan --&gt; Memeriksa_Penghasilan[Memeriksa Penghasilan]   Menerima_Pembayaran --&gt; Toilet   Memeriksa_Penghasilan --&gt; Toilet   Toilet --&gt; Ishoma   Ishoma --&gt; Berganti_Baju[Berganti Baju]   Berganti_Baju --&gt; Mengambil_Bawaan[Mengambil Bawaan]   Mengambil_Bawaan --&gt; Pulang   </pre>	Kasir Toko	Toko Cinderamata, Area Parkir, Mushola, Toilet, Ruang Loker Karyawan, Dapur Umum, Pantry Karyawan
<pre> graph LR   Datang --&gt; Parkir   Parkir --&gt; Meletakkan_Bawaan[Meletakkan Bawaan]   Meletakkan_Bawaan --&gt; Melayani_Pembeli[Melayani Pembeli]   Meletakkan_Bawaan --&gt; Menyajikan_Makanan[Menyajikan Makanan]   Melayani_Pembeli --&gt; Toilet   Menyajikan_Makanan --&gt; Toilet   Toilet --&gt; Ishoma   Ishoma --&gt; Berganti_Baju[Berganti Baju]   Berganti_Baju --&gt; Mengambil_Bawaan[Mengambil Bawaan]   Mengambil_Bawaan --&gt; Pulang   </pre>	Pelayan	Area Parkir, Mushola, Toilet, Ruang Loker Karyawan, Dapur Umum, Pantry Karyawan Mini Bar, Dapur
<pre> graph LR   Datang --&gt; Parkir   Parkir --&gt; Meletakkan_Bawaan[Meletakkan Bawaan]   Meletakkan_Bawaan --&gt; Menerima_Pembayaran[Menerima Pembayaran]   Meletakkan_Bawaan --&gt; Memeriksa_Penghasilan[Memeriksa Penghasilan]   Menerima_Pembayaran --&gt; Toilet   Memeriksa_Penghasilan --&gt; Toilet   Toilet --&gt; Ishoma   Ishoma --&gt; Berganti_Baju[Berganti Baju]   Berganti_Baju --&gt; Mengambil_Bawaan[Mengambil Bawaan]   Mengambil_Bawaan --&gt; Pulang   </pre>	Kasir Co-working Space	Area Parkir, Mushola, Toilet, Ruang Loker Karyawan, Dapur Umum, Pantry Karyawan, Mini Bar, Kasir
<pre> graph LR   Datang --&gt; Parkir   Parkir --&gt; Meletakkan_Bawaan[Meletakkan Bawaan]   Meletakkan_Bawaan --&gt; Membuat_Masakan[Membuat Masakan]   Meletakkan_Bawaan --&gt; Menyajikan_Makanan[Menyajikan Makanan]   Membuat_Masakan --&gt; Toilet   Menyajikan_Makanan --&gt; Toilet   Toilet --&gt; Ishoma   Ishoma --&gt; Berganti_Baju[Berganti Baju]   Berganti_Baju --&gt; Mengambil_Bawaan[Mengambil Bawaan]   Mengambil_Bawaan --&gt; Pulang   </pre>	Juru Masak	Area Parkir, Mushola, Toilet, Ruang Loker Karyawan, Ruang Ganti Karyawan, Dapur Umum, Pantry Karyawan, Dapur

	Resepsionis	Resepsionis & Loket, <i>Lobby</i> , Area Parkir, Mushola, Toilet, Ruang Loker Karyawan, Dapur Umum, Pantry Karyawan
	Teknisi MEP	Ruang Teknis, Ruang Operator, Area Parkir, Ruang CCTV, Toilet, Ruang Genset, Ruang Kipas, <i>Sewage Water Treatment</i> , Ruang Pompa Tandon, Ruang Panel Utama, Ruang Kontrol Kelistrikan, Ruang Divisi MEP
	Tour Guide	Area Pameran, Area Parkir, Mushola, Toilet, Ruang Loker Karyawan, Dapur Umum, Pantry Karyawan, <i>Amphitheatre</i>

Sumber : Analisis Pribadi

## LAMPIRAN 2 : ANALISIS BESARAN RUANG

Tabel 4. 3 Besaran Ruang

Nama Ruang	Kapasitas x Standar Per-orang = Besaran (m <sup>2</sup> )	Standar (m <sup>2</sup> )	Sumber	Sirkulasi + Perabot	Sirkulasi x Besaran (m <sup>2</sup> )	Jumlah	Luas Total (m <sup>2</sup> )
<i>Lobby</i>	50 x 1,5 = 75	130	TS	100 + 50%	112,5	1	187,5
Resepsionis & Loket	5 x 0,8 = 4	20	DA	50+50%	8	1	10
* <i>Lobby</i> Area Pameran Permanen	70 x 2 = 140	-	-	100%	140	1	280
*Ruang Pameran Permanen	70 x 2 = 140	1500	PS	100%	140	7	280
Panggung <i>Amphitheater</i>	20 x 2 = 40	2 / orang	-	100%	40	1	80
<i>Backstage</i> <i>Amphitheater</i>	20 x 1,5 = 30	1,5 / orang	-	60+20%	24	1	54
Area Penonton <i>Amphitheater</i>	80 x 1 = 80	1 / orang	-	80+20%	80	2	160
<i>Shaft Emergency</i> + <i>Service Massa 1</i>	20 x 1 = 20	-	-	100%	20	3	125
<i>Shaft Emergency</i> +	20 x 1 = 20	-	-	100%	20	2	96



<i>Service Massa 2</i>							
<i>Meeting Room</i> Kecil	30 x 0,8 = 24	45	SB	30+40%	16,8	2	40
<i>Meeting Room</i> Besar	50 x 0,8 = 40	75	SB	30+30%	24	1	64
<i>Private Office</i> Kecil	4 x 0,8 = 3,2	6	SB	20+30%	1,6	2	5
<i>Private Office</i> Besar	14 x 0,8 = 11,2	21	SB	20+30%	5,6	1	15
<i>*Shared Desk Room</i>	80 x 1 = 80	16	SB	40+60%	80	2	160
<i>*Dedicated Desk Room</i>	80 x 1 = 80	8	SB	40+60%	80	2	160
<i>*Mini Bar</i>	5 x 2 = 10	16	SB	20+30%	5	1	15
Dapur	20 x 2 = 40	2 / orang	PS	30+70%	40	1	80
Kasir <i>Co-working Space</i>	2 x 3 = 6	3 / orang	PS	50+50%	6	1	12
<i>Shocking Co-working Space</i>	20 x 2 = 40	-	-	60+40%	40	1	80
Toilet Karyawan	1	4	PS	10%	10	10	64
Gudang	20 x 2 = 40	8	DA	100%	40	1	80
<i>*Lounge</i>	40 x 1 = 80	100	SB	60+40%	40	1	80
Ruang Tamu	6 x 0,8 = 4,8	7,2	DA	100%	1	1	8
Toilet Tamu	1	4	PS	10%	1	1	4
<i>ATM Center</i>	2 x 0,8 = 1,6	3	PS	50+50%	1,6	5	15
Ruang Penitipan Barang	24 x 0,8 = 19,2	20	DA	10+20%	5,76	1	25
<i>Workshop Room</i>	100 x 1,5 = 150	1,5 / orang	PS	20+20%	60	4	216
Toilet Umum Lelaki	1	4	PS	20%	8	8 x 2	64
Toilet Umum Perempuan	1	4	PS	20%	8	8 x 2	64
Ruang Teknis	10 x 1 = 10	20	SB	50+50%	1	1	20
Ruang Direktur	10 x 1 = 10	14	PS	50+50%	1	1	20
Ruang Manager	3 x 2 = 6	13,38	DA	50+50%	6	1	12
Ruang Sekretaris	4 x 1 = 4	7	DA	50+50%	4	1	8
Ruang Divisi MEP	10 x 1 = 10	24	DA	50+50%	10	1	20
Ruang Divisi Administrasi	20 x 1 = 20	96	PS	50+50%	20	1	50
Ruang Divisi Marketing	5 x 1 = 5	24	DA	50+50%	5	1	15
Ruang Tim Kreatif	5 x 1 = 5	24	DA	50+50%	5	1	15

<i>Meeting Room</i> Pengelola	40 x 1 = 40	80	PS	50+50%	40	1	80
<i>Conference Room</i> Pengelola	40 x 1 = 40	100	PS	50+50%	40	1	80
Ruang Fotokopi	4 x 1 = 4	9	SB	50+50%	4	1	8
Ruang Arsip Pengelola	5 x 1 = 5	20	PS	50+50%	5	1	15
Brankas	5 x 1 = 5	30	SB	50+50%	5	1	15
Toilet Pengelola Lelaki	1	4	PS	20%	8	8	32
Toilet Pengelola Perempuan	1	4	PS	20%	8	8	32
* <i>Foodcourt</i>	100 x 1,5 = 150	800	PS	10+30%	60	4	216
<i>Janitor</i>	10 x 1 = 10	16	DA	25+25%	5	2	30
Dapur Umum	8 x 1 = 8	30	SB	30+70%	8	1	15
Ruang Loker Karyawan	50 x 0,8 = 40	60	SB	30+20%	20	1	60
Pantry Karyawan	50 x 0,8 = 40	12	SB	30+20%	20	1	60
<i>Loading Dock</i>	15 x 1 = 15	24	DA	100%	15	1	30
Ruang Kontrol Kelistrikan	50 x 0,8 = 40	12	SB	30+20%	20	1	60
Ruang Panel Utama	50 x 0,8 = 40	12	SB	30+20%	20	1	60
Ruang Pompa Tandon	50 x 0,8 = 40	12	SB	30+20%	20	1	60
<i>Sewage Water Treatment</i>	50 x 0,8 = 40	12	SB	30+20%	20	1	60
Ruang Kipas	50 x 0,8 = 40	12	SB	30+20%	20	1	60
Ruang Genset	50 x 0,8 = 40	12	SB	30+20%	20	1	60
Toilet Servis	1	4	PS	20%	16	16	64
Mushola	20 x 1 = 20	32	PS	40+10%	10	1	30
Studio Foto	6 x 1 = 6	12	DA	70+30%	6	1	12
Toko Cinderamata	30 x 1,5 = 45	1,5 / orang	PS	10+40%	22,5	1	65
Gudang <i>Gallery</i>	20 x 1 = 20	70	PS	100%	20	1	40
Ruang CCTV	50 x 0,8 = 40	12	SB	30+20%	20	1	60
Pos Satpam	3 x 2 = 6	13	DA	30+70%	6	2	24
Area Parkir Mobil Pengelola, Servis dan	20 x 12,5 = 250	12,5	SB	20%	50	20	300

Penyewa							
Area Parkir Motor Pengelola, Servis dan Penyewa	50 x 2 = 100	2	SB	20%	20	50	120
Area Parkir Mobil Tamu dan Pengunjung	50 x 12,5 = 625	12,5	SB	20%	125	50	750
Area Parkir Motor Tamu dan Pengunjung	100 x 2 = 200	2	SB	20%	40	100	240
<b>LUAS BANGUNAN TOTAL</b>	4071,5 m <sup>2</sup>						
<b>LUAS AREA PARKIR TOTAL</b>	1410 m <sup>2</sup>						
<b>LUAS TOTAL</b>	5481,5 m <sup>2</sup>						

Sumber : DA (Data Arsitek), TS (Time Saver), SB (Studi Banding), PS (Perhitungan Sendiri)

**\*Keterangan :**

- **Area Pameran Permanen** = Area pameran di lantai 1 dan 2 yang berupa lobby dengan beberapa ruangan yang menyajikan karya-karya seni rupa, baik 2D maupun 3D, dari seniman lokal Yogyakarta yang layak dipajang dan tidak diganti secara regular dalam waktu yang lama.

- **Area Pameran Temporer** = Area pameran di lantai 3 yang tidak berdiri sendiri, melainkan disilangkan dengan pemrograman ruang-ruang di co-working space seperti shared desk room, dedicated desk room, mini bar, lounge dan foodcourt, yang menyajikan karya hasil workshop pengunjung atau event-event kesenian yang diselenggarakan di situ, sehingga sifatnya berubah-ubah dan diganti secara rutin sesuai waktu yang ditentukan.

# AKSESIBILITAS

## DATA SITE

- SMKN 1 Depok Sleman
- SPBU
- Bank BNI
- Hotel Inside by Milea Yogyakarta
- Lotte Mart
- Universitas Sanata Dharma Paingan
- Stadion Maguwoharjo
- Pasar Stan Maguwoharjo



## POTENSI-KENDALA



- + Dekat dengan sekolah dan kampus yang menjadi sasaran
- Dekat dengan pasar dan sekolah sehingga jika diadakan pameran akan ramai dan macet



- + Dekat Hotel Inside sehingga jika selesai berkunjung, turis dapat langsung menginap.

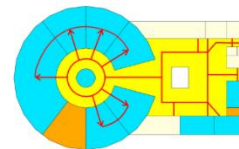
## RESPON



Mendesain sirkulasi *site* yang runtut dimulai dari publik menuju semi publik dan semi privat hingga privat.



Menciptakan tipologi baru berupa art museum x co-working space agar dapat lebih banyak diakses pengunjung.



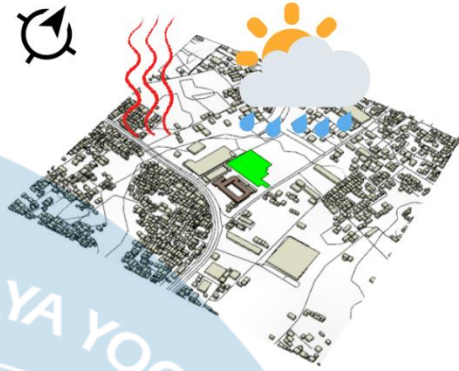
Membuat sirkulasi yang tidak membosankan layaknya museum pada umumnya, tetapi interaktif dan *fresh*. Penggunaan bentuk lingkaran digunakan untuk mendukung sirkulasi yang menerus, berbeda dari museum pada umumnya yang menerapkan *start-finish*.



## DATA SITE

Yogyakarta berada di Indonesia yang beriklim tropis, sehingga suhunya panas, curah hujannya tinggi dan kelembabannya besar.

Tipe iklim "AM dan AW", curah hujan rata-rata 2.012 mm/thn dengan 119 hari hujan, suhu rata-rata 27,2°C dan kelembaban rata-rata 24,7%.



## POTENSI-KENDALA

- + Iklim cukup lembab untuk ditumbuhi berbagai tanaman.
- + Temperatur termasuk normal sehingga nyaman untuk dibangun.
- Iklim dapat mencapai suhu tinggi karena tak adanya vegetasi tertentu di tapak.
- Curah hujan tinggi.



## RESPON



Menanam vegetasi di sekitar sebagai *shading* alami bangunan dan penyejuk suhu sekitar.



Membuat bangunan multi-massa agar dapat merespon tropisnya iklim di Indonesia.

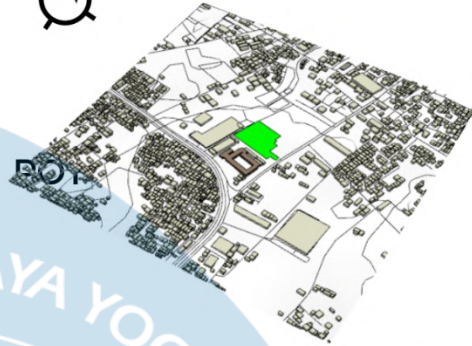


Memperbanyak bukaan, terutama untuk ruang besar dan publik seperti *lobby*.

# KEBISINGAN

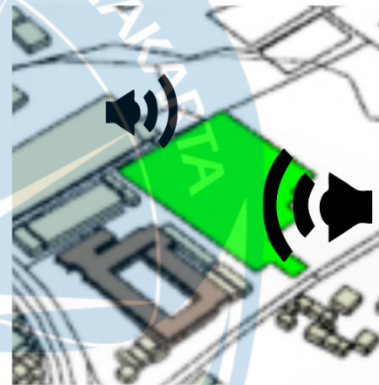
## DATA SITE

Menurut aplikasi Sound Level Meter, maka diketahui kebisingan dalam site : 50.1 db - 69.0 db - 72.50 db

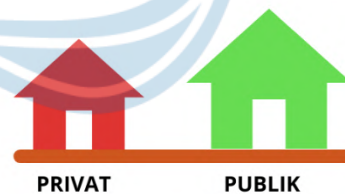
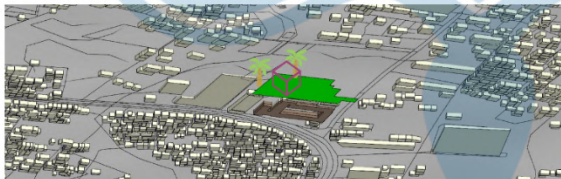


## POTENSI-KENDALA

- + Bagian belakang *site* cukup lapang dan tidak berisik dibanding bagian depan *site*.
- *Site* termasuk cukup bising karena terletak dekat pertigaan jalan raya.



## RESPON



Ruangan yang lebih privat & membutuhkan ketenangan diletakkan di utara *site* agar tak terganggu bisingnya angin.



Menanam vegetasi di sekitar sebagai peredam kebisingan.

Massa-massa dijauhkan dari jalan raya sebagai sumber kebisingan agar mengurangi *noise* dari sumber utama kebisingan.

# KONTUR TANAH

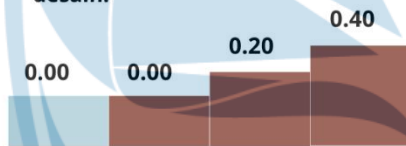
## DATA SITE

Kontur meninggi dari selatan ke utara *site*, dimulai dari 0.00 hingga 0.40. Sehingga, tanah *site* termasuk fluktuatif dan tidak rata.



## POTENSI-KENDALA

- + *Site* yang berundak teratur menjadikan desain lebih menarik dan menantang.
- *Site* yang tak rata sepenuhnya dengan jalan sedikit menyusahakan proses desain.



- Area *site* yang banyak ditumbuhi tanaman sehingga kurang baik bila dibangun.
- + Drainase lebih mudah dialirkan karena perbedaan kontur *site*.

## RESPON



Pembagian zoning berdasarkan kontur :

- 1 SEMI PRIVAT - PRIVAT
- 2 SEMI PUBLIK - SEMI PRIVAT
- 3 PUBLIK



Melakukan pemadatan struktur tanah di dalam *site*.



Membuat *pedestrian way* / trotoar untuk pejalan kaki yang ditinggikan sebagai penanda dan pembeda.



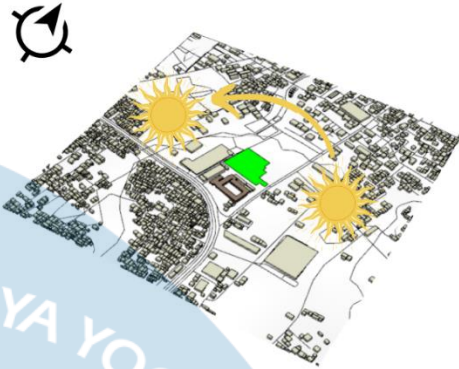
Desain tata lansekap mengikuti elevasi kontur tanah.



# MATAHARI

## DATA SITE

Lokasi tapak memiliki arah hadap ke timur dan membelakangi arah barat, sehingga sinar terbit dan tenggelamnya matahari menghasilkan *heat* atau panas pada *site* pada pagi dan sore hari.



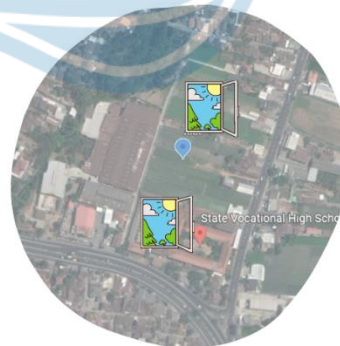
## POTENSI-KENDALA



- + Pencahayaan sudah baik dari segala arah.
- + *Natural lighting.*
- Bayangan dapat menghalangi bangunan sekitar *site*.
- Pencahayaan matahari di Maguwoharjo tergolong jenis yang terik dan *glaring*.

## RESPON

Bentuk massa dibuat dengan adanya kantilever atau tritisan lebar agar tidak menimbulkan *glaring*.



Menanam vegetasi untuk menghalau dan mengurangi tingkat kepanasan suhu luar.

Mengutamakan bukaan di sebelah utara dan selatan *co-working museum* agar tidak menimbulkan silau berlebih.



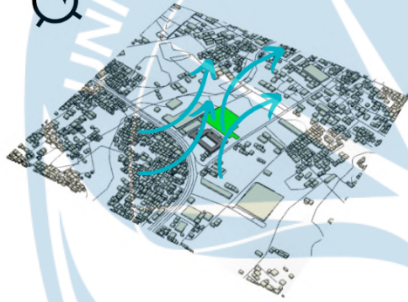
# SIRKULASI UDARA

## DATA SITE

Tenggara menuju barat laut.  
Kecepatannya bervariasi, dimana cukup rendah pada pagi dan siang hari, serta cukup tinggi pada sore hari.  
**KECEPATAN ANGIN 0,8 - 1,2 m/s**

Month	Precipitation (mm)		Rainy Days	
	2018	2019	2018	2019
Januari/January	208.0	500	22	18
Februari/February	87.0	196	13	9
Maret/March	152.0	531	13	12
April/April	32.0	22	6	3
Mei/May	-	15	-	1
Juni/June	-	-	-	-
Juli/July	2.0	-	1	-
Agustus/August	-	-	-	-
September/September	-	-	-	-
Oktober/October	-	-	-	-
November/November	139.0	64	10	5
Desember/December	165.0	338	8	14

## POTENSI-KENDALA

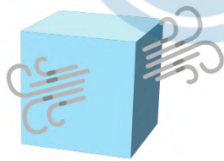


Kondisi angin perkotaan yang tidak akurat sehingga bukaan cukup bebas.



Kondisi angin perkotaan yang tidak akurat sehingga jalur angin fluktuatif.

## RESPON



Menanam vegetasi di tapak sebagai pembelok angin.

Memfaatkan arah angin dengan menerapkan bukaan lebar pada tapak & lobby co-working art museum untuk mengurangi penghawaan buatan.



Ruangan yang lebih privat & membutuhkan ketenangan diletakkan di utara site agar tak terganggu bisingsnya angin.

## DATA SITE

 Kawasan Pemukiman

Maguwoharjo merupakan kawasan permukiman yang cukup padat. Perlu adanya ruang publik di area ini karena mata pencaharian utama warganya adalah karyawan kantor dan kebanyakan merupakan pendatang.



## POTENSI-KENDALA

- + Cocok dibangun karena minimnya ruang publik di area tersebut.
- + Sebagai pelepas penat karena dekat pemukiman warga.
- Kebanyakan warga kantoran sehingga *weekdays* banyak yang lebih memilih bekerja daripada ke museum.



## RESPON



Membuat bangunan multi-massa agar *event* yang dihadirkan dekat pemukiman warga lebih interaktif.



CO-WORKING SPACE



ART MUSEUM

Menciptakan daya tarik arsitektur di Maguwoharjo bahkan Indonesia sebagai bangunan *art museum x co-working space*.



Menyelaraskan beberapa kontekstual Indonesia dan Yogyakarta di desain bangunan.

# UTILITAS

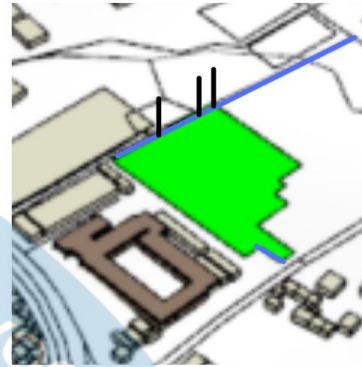
## DATA SITE

Barat *site* :

- 3 tiang listrik sebagai pendukung kelistrikan
- Drainase berlebar 60 cm sepanjang *site*

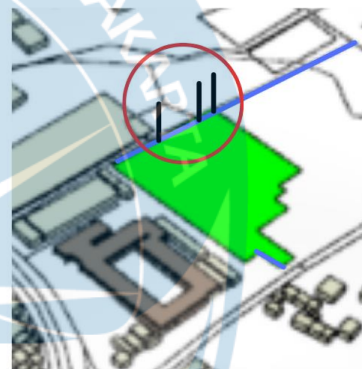
Selatan :

Drainase lebar 60 cm di sedikit bagian *site*



## POTENSI-KENDALA

- + Akses listrik memadai karena terdapat 3 sumber listrik di dekat *site*.
- + Drainase mencukupi dan tersedia.
- Keberadaan tiang listrik menghalangi visual *site* dari arah jalan.



## RESPON



Menambahkan penerangan berupa *garden lamp* pada keliling tapak untuk membantu pencahayaan *site* di malam hari.



Membuat sumur resapan air hujan agar tidak terlalu membebani riol kota.

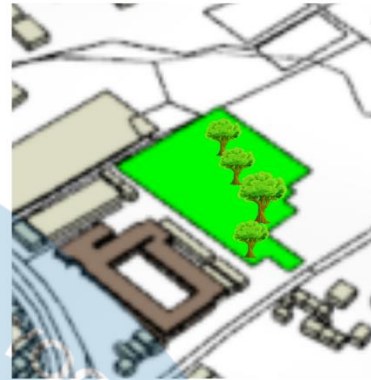
Saluran drainase yang masih menggunakan tanah asli diganti menjadi material beton sehingga tidak terjadi pengecilan drainase.



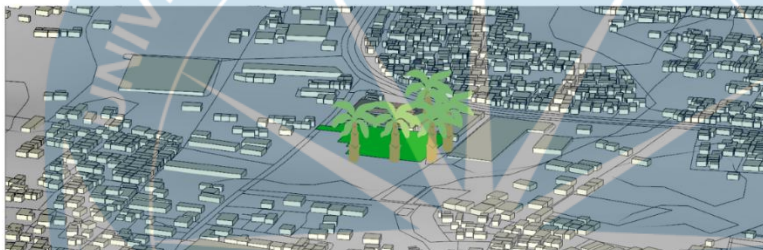
# VEGETASI

## DATA SITE

Site ditanami vegetasi tumbuhan perindang (pohon mangga, belimbing, pisang dan semak-belukar)



## POTENSI-KENDALA



Vegetasi eksisting kebanyakan berunsur lunak sehingga kurang menyerap hujan.

+ Vegetasi eksisting sudah ada sehingga dipermudah untuk penanamannya

## RESPON



Mengganti vegetasi berunsur lunak dengan vegetasi unsur keras agar dapat merindangkan dan menyerap air hujan.



Memanfaatkan vegetasi di site untuk berbagai *occasion*, yaitu penyejuk suhu, pengurang kebisingan, penyedot debu dan lainnya.



Untuk akses masuk utama ditanami banyak vegetasi sehingga memberi kesan taman agar menarik dan hijau. Pemberian vegetasi juga agar RTH Maguwaharjo dapat meningkat.

# VIEW TO & FROM SITE

## DATA SITE (VIEW TO SITE)

Pandangan menuju site didominasi oleh area kehijauan yang umumnya berupa sawah-sawah dan belum pernah didirikan bangunan. Area site yang diambil sendiri memiliki 3 peruntukkan lahan yang berbeda-beda.



BARAT = AREA HIJAU



UTARA = AREA HIJAU



SELATAN = AREA HIJAU



TIMUR = AREA HIJAU



## DATA SITE (VIEW FROM SITE)

Pandangan dari arah site ke luar dikelilingi oleh bangunan-bangunan kecil di dekat dua jalan, yaitu Jalan Pisang di belakang dan Jalan Raya Tajem di depan site.



BARAT = JL. PISANG & PABRIK MEBEL



UTARA = SAWAH & TUKANG BAN



SELATAN = ANGKRINGAN



TIMUR = JL. RAYA TAJEM & RUKO-RUKO





## POTENSI-KENDALA

- + *Site* berupa sawah menjadi *view* menarik secara hijau menjadi *greenery* tersendiri.
- Lingkungan tidak dikelilingi banyak bangunan dan sekalipun ada, kurang visual namun potensi pembangunan spot menarik akan menjadi lebih tinggi di area ini.



## RESPON



Berdiri menjadi *view* yang menarik dan ikonik agar daerah Maguwoharjo semakin dikenal baik regional maupun nasional

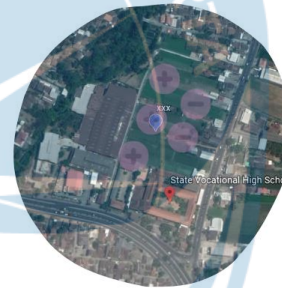


AREA SERVICE



MASSA-MASSA UTAMA

Massa-massa ikonik yang bersifat multi diletakkan di depan *site* dan area / massa berbasis servis disembunyikan di belakang.



Massa-massa ikonik yang bersifat multi diletakkan di depan *site* dan area / massa berbasis servis disembunyikan di belakang.

## DAFTAR PUSTAKA

“*Cross-programming – Clarkson University*”, <https://lin-web.clarkson.edu/~jjohnson/read/architecture/crossprogramming.html> , diakses pada 10 September 2021

Bernard Tschumi, “*Theory of Contemporary Architecture*”, diakses pada 10 September 2021

Lauren Claire Comet-Greenway “*Path, Plaza, and Park: Cross-Programming Space in the City*” , diakses pada 11 September 2021

Tjahjono, B. D. (2018). Memimpikan Museum yang Menarik Pengunjung. *Berkala Arkeologi Sangkhakala*, 13(26), 166–175. <https://doi.org/10.24832/bas.v13i26.167>, diakses pada 11 September 2021

Herman Hendrik, “Tidak Ada Waktu : Studi tentang Alasan tidak Mengunjungi Museum”, diakses pada 11 September 2021

Ulfaizah Sahril, Diananta Pramitasari, “Preferensi Pengguna pada Desain *Co-working Space* di Yogyakarta”, diakses pada 11 September 2021

“Dinas Kebudayaan (*Kundha Kabudayan*) Daerah Istimewa Yogyakarta”, <https://wkmdisbuddiy.jogjaprov.go.id/museum> , diakses pada 15 September 2021

Ganistria Marbawani, Grendi Hendrastomo, “Pemaknaan *Nongkrong* bagi Mahasiswa Yogyakarta”, diakses pada 15 September 2021.

D Mutiari and R Novianty, “*Cross-programming to reuse old buildings for new functions: The case of Omah lawa in Surakarta*”, diakses pada 15 September 2021.

<http://e-journal.uajy.ac.id/12856/3/TA145862.pdf>, diakses pada 20 September 2021.

<https://www.beritasatu.com/hiburan/286497/kunjungan-museum-di-yogyakarta-turun-50> , diakses pada 29 September 2021.

Dugyu, Ergin. 2013. *How to Create a Co-Working Space Handbook*. , diakses pada 1 Oktober 2021.

Sahril, U., & Pramitasari, D. (2019). Preferensi Pengguna Pada Desain *Co-working Space* di Yogyakarta. *SMART: Seminar on Architecture Research and Technology* 4 (2), 463–470. , diakses pada 1 Oktober 2021.

Ningsar, Deddy Erdiono, “Komparasi Konsep Arsitektur Hibrid dan Arsitektur Simbiosis”, diakses pada 1 Oktober 2021.

<https://www.gudeg.net/direktori/358/museum-lukis-affandi-yogyakarta.html>

<https://www.gudeg.net/direktori/7556/museum-taman-tino-sidin.html>

<https://gudeg.net/direktori/272/museum-batik-yogyakarta.html>

<https://www.gudeg.net/direktori/5440/jogja-national-museum-art-space.html>

<https://gudeg.net/direktori/590/museum-wayang-kekayon.html>

<https://www.gudeg.net/direktori/5506/cemeti-art-house-artist---run-gallery-and-residency.html>

<https://www.gudeg.net/direktori/7708/de-mata-trick-eye-the-museum-jogja.html>

<https://www.gudeg.net/direktori/387/museum-dan-tanah-liat-yogyakarta.html>

<https://gudeg.net/direktori/5470/kersan-art-studio-artist-run-gallery-and-studio.html>

, diakses pada 30 Oktober 2021.

MUSEUM KERIS di YOGYAKARTA. (n.d.). <http://www.museum-indonesia.net/index.php> , diakses pada 18 November 2021

Ananda, G. B., Sardiyarso, E. S., Iskandar, J., Immaculata, M., Trisakti, U., & Trisakti,

U. (2018). Konsep Tata Ruang *Co-Working Space* Bagi Perencanaan Fasilitas Kegiatan Mahasiswa Universitas Indonesia. Seminar Nasional Cendekiawan Ke 4 Tahun 2018, 343–349. , diakses pada 18 November 2021.

Stephen Bitgood, Sherri Lankford, Jacksonville State University, “*Museum Orientation and Circulation*”, 1995, diakses pada 19 November 2021.

D. K. Ching, Francis, 1996, *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatanan*, diakses pada 26 November 2021.

<http://www.layoutl.com/why-museums-suck/>, diakses pada 30 Desember 2021.

Noor Zakiy Mubarrok, 2016, ‘*Displacement*’, Kriteria Dekonstruksi Peter Eisenman, *Jurnal Arsitektur KOMPOSISI*, Volume 11, Nomor 3, April 2016 diakses pada 30 Desember 2021.

Sri Hartuti Wahyuningrum, 2005, *Sistem Pencapaian Pada Kompleks Kuil Parthenon Athena Yunani*, diakses pada 31 Desember 2021.